

JMÉNO: Suchdol

MĚSÍC: ČERVENEC ROK: 2016

ST: 27.

ČT: 28.

PÁ: 29.

SO: 30.

NE: 31.

STŘEDA				
Odjezd	Rozdělení do týmů	Večerní čtení	-	-
Příjezd	Výběr bankéře v týmech	Večerka	-	-
Stavění stanů	Stavba stroje času	-	-	-
Ubytování	Vymyslet jméno týmu	-	-	-
Procházka	Hygiena	-	-	-
ČTVRTEK				
Budíček	Cesta časem	Bitva- šiškovaná	grilování	-
Rozcvička	?	Stavění vozové hradby	Hygiena	-
Snídaně	Oběd	Bitva na bílé hoře	Večerní čtení	-
Hygiena	Volno	Diakritika	Večerka	-
Losování	?	Kvíz, co si zapamatovali	-	-
PÁTEK				
Budíček	Cesta časem	Hajzlábaba	Večeře	-
Rozcvička	?	Stavba Karlštejna	Hygiena	-
Snídaně	Oběd	?	Večerní čtení	-
Hygiena	Volno	?	Večerka	-
Losování	?	Kvíz, co si zapamatovali	-	-
SOBOTA				
Budíček	Cesta časem	Hledání pračlověka	Večeře	nemluvení
Rozcvička	?	kamínky	Hygiena	-
Snídaně	Oběd	?	Večerní čtení	Stežka odvahy
Hygiena	Volno	?	Večerka	Noční hra
Losování	?	?	-	-
NEDĚLE				
Budíček	Balení	-	-	-
Snídaně	Rozdání diplomů	-	-	-
Hygiena	odjezd	-	-	-
Balení	-	-	-	-
oběd	-	-	-	-

1) rozdělení do týmů

Každý z dětí dostane obálku, v té je část textu, lze poskládat 2 texty. Tím budou rozděleni do týmů. Každý z vedoucích bude říkat text, ale jen 2 budou říkat ten správný, podle toho poznají svého vedoucího. Děti nedostanou žádné pokyny. Za sestavení dostane každý tým 20 Bodů. Tým, který bude hotový, jako první, bude smět losovat další ráno, kam se pojede.

Vojta

Na velkých hodinách je pouze ukazatel „ted“. Ulice „Potom“ nás zavede k domu „nikdy“. Časové hodnoty se už nevrátí. Promarněné dny a hodiny jsou nenávratně ztraceny. Jestliže nás obyčejné úsilí přivádí k solidním úspěchům, což teprve úsilí neobyčejné?

Matěj

Čas dává každému člověku jeho skutečnou hodnotu. Reálnou cenu člověka nelze měřit, dokud není mrtvý, dokud se šum přátelství neutichne nad jeho popelem, až do rozlučkových projevů, úředních nebo laskavých. Poté se osobnost buď rozpadá, nebo vytrvá ve slávě obklopené světem.

Pepa

Někteří lidé procházejí životem spokojeni, když je sklenice napůl plná. Jiní tráví čas nařikáním, že je napůl prázdná. Pravdou je, že je zde sklenice s určitým množstvím tekutiny. Vše záleží na vás.

Martina

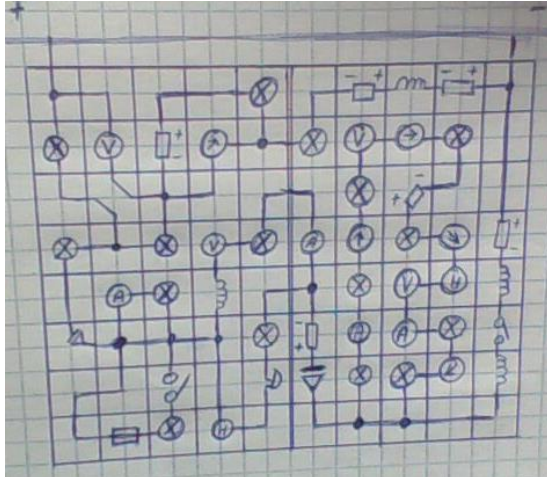
Lidská paměť je stvořena. Člověk zapomíná, ale paměť nikdy. Všechny vzpomínky ukládá. Některé věci pro nás stírá, jiné před námi ukrývá a po čase je vyvolává do našeho vědomí zcela podle vlastní vůle. Člověk si myslí, že má paměť, ale paměť má jeho.

Ondra

Člověk se správným úsudkem mezi pošetilci se podobá člověku, jehož hodiny jdou správně ve městě, kde všechny věžní hodiny jdou špatně. On sám zná pravý čas, ale co je mu to platné.

2) Stavba stroje času

Každý tým si vybral jednoho bankéře. Ten dostane schéma elektrického obvodu na stroj času. Od té chvíle nesmí nikdo mluvit. Všichni ostatní se budou střídát po jednom a budou po jedné kartičce skládat obvod. Ten, kdo pokládá kartičku, smí mluvit.



3) Cesta časem Husiti

Všichni budou mít zavázané oči a budou procházet strojem času.

Prolog:

Ondra: Kupujte odpustky!

Petra: A kolik by stál?

Martina: Mistře Jene!

Matěj: Vážně si myslíte, že když si koupíte kus papíru, tak Vám Bůh odpustí? Toť lež je, kterou církev šíří!

Ondra: Je to kacír! Upalte ho!

Matěj: Církev mi jen hází klacky pod nohy, to dělá celou dobu i Vám všem!

Petra: Zikmund je zrádce!

Pepa: Upalte ho kacíře!

Matěj: Miluj pravdu, šíř pravdu, braň pravdu až do smrti! Já pro pravdu přímo planu! Až pravda vyjde najevo, církev si již ani neškrtně!

Ondra: Škrtnla si.

Všichni: Tož sú Boží bojovníci! A národa jeho!

Vojta: Bratři a sestry! Já Jan Žižka z Trocnova Vás nyní v boji povedu!

(rána)

Vojta: Au mé oko!

4) Bitva- šiškovaná

Prolog: Vojta: Bratři a sestry! Proto, abychom byli zdatní v boji proti křižákům, musíme trénovat. Ti z vás, co vyhrájí, dostanou 30 bodů. Ti druzí, již jen za účast s úmyslem sám sebe zdokonalit 20 Bodů.

Pravidla: Jsou dvě herní pole a každý tým má jedno. Na každém poli je stejně šišek. Na povel/hudbu se začne házet šiškami na druhé pole. Po skončení hudby/ po druhém povelu se házet přestane. Kdo má na své straně víc šišek, prohrál.

5) stavění vozové hradby

Prolog: Vojta: Pro náš boj je potřeba postavit vozovou hradbu, vezměte všechny povozy, co kde najdete a ti, kteří získají delší vozovou hradbu, budou náležitě odměněni!

Pravidla: Po táboře budou poschovávány kousky (různě dlouhé) vozové hradby. Kdo poskládá delší, ten vyhrál. Za každý kousek 2 body.

6) bitva na bílé hoře

- Prolog: Matěj: Po smrti bratra Žižky se i mezi Husity nacházeli spory. Nakonec se rozdělili a zbraně namířili sami proti svým bývalým bratrům a sestrám. Nyní jste vy táborem prvním a vy tím druhým. Mezi sebou nyní budete bojovat. Kdo vyhraje, získá si šlechtu a i část jejího bohatství v podobě 50ti bodů. Ti poražení budou moci projít pole bitevní sesbírat majetek padlých, což bude činit 40bodů.
- Příprava hry: vyznačení herního pole (páskou, lanem, cestou, silnicí, ...)
rozdělení hracího pole napůl (čarou na zemi)
vytvoření 2 kruhů o průměru 3 metry (z klacků/ kamenů/ vyryt do země)
- Začátek hry: Každý tým skryje svou vlajku. Podmínkou je, že k ní musí být přístup minimálně z 2 stran a vlajka musí být na klacku/ tyči. Na ukrytí vlajky je 5 minut. Po uplynutí 5ti minut se začíná hrát.
- Hra: Koho trefí šiška, vypadává (může být i jen např.: na 5 /10minut.). Kdo řekne sprosté slovo, taky vypadává.
- Cíl hry: cílem hry je dostat soupeřovu vlajku so svého kruhu.
- Body: vítězové 50 bodů, ti co prohrají, budou po území hry sbírat poházené body 40 bodů.

7) diakritika

Prolog: Matěj: Jan hus vymyslel diakritiku k českému jazyku. V češtině je 14 písmen s diakritikou. Pravidla: Všichni z obou týmů se postaví do řady ve stylu: ABABABABABABAB a od prvního budou říkat písmena s diakritikou. Každý, kdo řekne písmeno, ten ho dostane na kartičce, písmena se již nesmí opakovat. Na konci bude každý mít v ruce písmeno. Všichni si ho jen dobře schovají na další dny.

8)kvíz- Husiti

- a) Co se nelíbilo Janu Husovi na církvi? (odpustky)
b) Co církve udělala s Janem Husem? (upálila ho)
c) kdo byl vojevůdce Husitů? (Jan Žižka)

pravidla: odpovídá každý sám za sebe, poté se správné odpovědi nasčítají a přičtou týmu (1 správná odpověď= 1 bod).

9) večerní čtení

Matěj: E.A. Poe: Povídky

Vojta:

Martina:

10) snídaně:

Rohlík/chleba s máslem/paštikou/marmeládou

11)cesta časem Karel IV.

Prolog:

Matěj: Roku 1306 rod Přemyslovců po meči vymírá.

Vojta: Elišanda Přemyslovna za svého manžela Jana Lucemburského pojala.

Matěj: Roku třináctistého šestnáctého se jim syn Václav IV. narodil.

Ondra: Králi! Tvá žena sama s tvým synem chce vládnout! Moci jí zbav a Syna také.

Matěj: pouze tříletý Karel byl Elišce odebrán. v jeho 7 letech byl pak do Francie na výchovu poslán.

Martina: [bon žúr]

Pepa: [Parle vú Francas?]

Matěj: Ve svých 3 a 30ti letech se vrátil zpět do Čech, jako markrabě moravský.

Vojta: Já umírám!

Ondřej: Král zemřel! Jeho syn Václav bude vládnout!

Petra: on se již nejmenuje Václav, ale Karel IV.

Ondra: Ať žije otec vlasti!

12) Hajzlábaba

Prolog: Matěj: V době Karla IV. se rozmohly nemoci. Mor, a s ním Malomocenství a také průjmy.

Pravidla: Někde je „hajzlábaba“ každý dostane 3 toaletní papíry, které představují životy. Někde je schovaná miska s Lístky na záchod. Tu musí někdo najít a po jednom lístečku nanosít k hajzlábabě. Mezi nimi probíhají

vedoucí (průjmy) když někoho chytí, vezmou mu život, nebo lísteček, pokud ho má (pouze jedno z toho). Všichni vedoucí je vrací zpět do mísky k ostatním, pouze vedoucí týmů si je nechávají a poté se tyto připočítají ke skóre vlastního týmu. 1 lístek = 2 body pro tým.

13) O lepší Karlštejn:

Prolog: Matěj: My Karel IV. vydáváme tuto nabídku: Pro klenoty korunovační jest zapotřebí sídla nedobytného. Sídlo toto bude Naše jméno, tedy jméno Karlštejn nésti. My nyní dle architekta našeho, plány k dispozici dáváme. Kdož z kolektivů stavebnických lepší model Karlštejna z písku postaví, odměnu dostane. Odměnu vyplatíme také tomu, kdož i ostatní modely postaví, neboť i v nich lze inspirace nalézt.

Pravidla: Je vydán plánec, na kterém je půdorys Karlštejna. Ten je pouze jeden a nesmí být přemisťován. Oba týmy mohou do plánu libovolně nahlížet. Úkolem je co nejlépe postavit Karlštejn z písku. Končí po předem stanoveném limitu (45 min./1 hod.). Výsledná díla hodnotí někdo z nezávislých vedoucích. Ti lepší 30 bodů, ti druhí 25 bodů.

14) kvíz Karel IV.

- a) Kdy vymírají Přemyslovci po meči? (1306)
- b) Kdo byl Rodiči Karla IV. (Jan Lucemburský, Eliška Přemyslovna)
- c) Jak se původně jmenoval Karel IV? (Václav IV)
- d) Kolik let mu bylo, když byl odebrán matce? (3 roky)
- e) Kam odjel v sedmi letech na výchovu? (do Francie)
- f) V kolika letech se vrátil do Čech? (ve 33.)
- g) Jaký titul získal po svém návratu do Čech. (markrabě moravský)

15) cesta časem- pravěk

Všichni ať si najdou svoje písmeno, ze dne husitů. Poté se projde portálem a zakáže se jim mluvit jinak, než písmenem, které mají v ruce. Za každé slovo -1 bod pro tým.

16) hledání pračlověka

Ondra se někde schová a úkolem všech bude, ho najít. Oba týmy budou v řadě vedle sebe mít svázané nohy. Kdo ho najde, dostane 10 bodů.

17) kamínky

Prolog: Matěj: V pravěku byly také i hry. Hra se hraje tak, že na zemi je 20 kamínků, 20cm od sebe. oba týmy se po staví ke své dráze. První bankéř. Skáče po jedné noze tak, aby vždy přeskočili na jeden skok aspoň jeden kamínek. Když doskáčou nakonec, otočí se, do druhé nohy chytí poslední kamínek a skáče s ním stejným způsobem na začátek. Tam kamínek položí cca 20 cm od prvního kamínku, otočí se a mohou jít pro další. Pokud skočí mezi dvěma sousedícími kamínky dvakrát, nebo položí druhou nohu na zem, nebo jim spadne kamínek na zem, vypadávají a nastupuje další hráč z týmu. Úkolem je přenést co nejvíce kamínků před startovní čáru. 1 kamínek = 5 bodů.

18) stezka odvahy

Vzbudíme je, a řekneme bankéři, aby vzal všechny své body. Půjdou po jednom v intervalech 10 minut, po trase se svíčkami. Na konci počkají. Nejprve půjdou mladší. My budeme mimo světlo dělat různé zvuky a ruchy. Potom se přes vysílačku dozvíme o tom, že jdou starší. V jednom místě cestu svíček přerušíme, tak, aby byla ulička slepá. Sejde se nás tam víc. Až tam dojde někdo, ze starších, vyřídíme se na něj, prostě ho popadneme a proneseme /přesuneme přes zhasnutý úsek a pustíme dál.

19) noční hra

Za 10 bodů si budou moct koupit indicii. Budou muset uhádnout jedno české město. Tým, který vyhraje dostane 500 bodů, ten druhý nic.